Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

NES-IR-FRA

IRONSWORD™
WIZARDS & WARRIORS™ II

GAME PAK INSTRUCTIONS

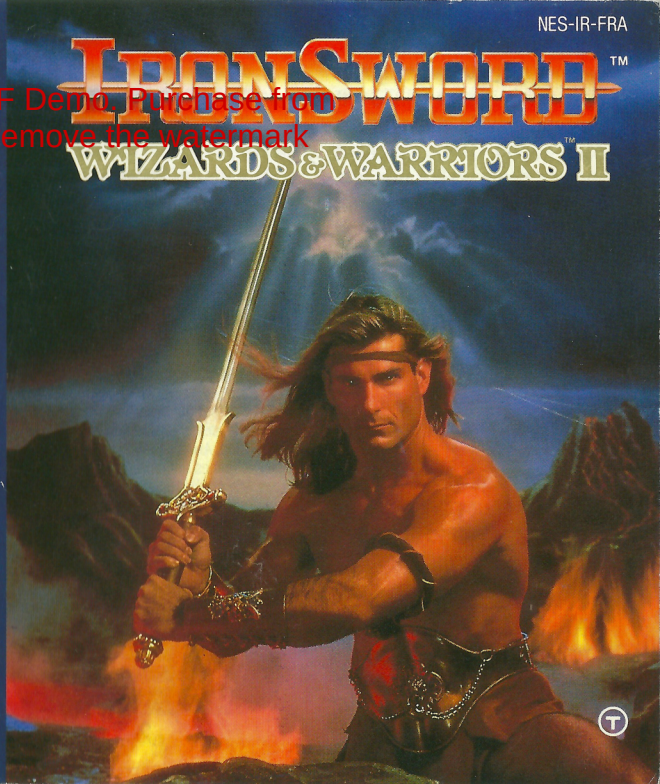
MANUEL D'INSTRUCTIONS

HANDLEIDING VIDEOSPEL

Acclaim™
entertainment inc
Masters of the Game™

Licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™



This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

PREPARING FOR YOUR QUEST

1. Make sure the power switch is OFF.

2. Insert the IronSword™ cartridge as described in your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® manual.

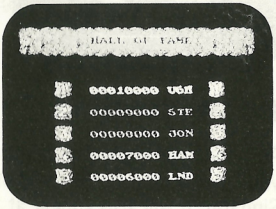
3. Turn the power switch ON.

TO START: Push the START button on Player 1's control pad.

THE SCREENS BEFORE YOU

If you wait a few seconds before pressing the START button, you will see the **IronSword Hall of Fame.** It is here that the scores of the greatest warriors that have ever entered the Land of Sindarin are recorded. Once you turn your system off, these scores disappear, giving you a whole new chance at getting your name in the IronSword Hall of Fame the next time you turn it on.

You will then be told the story behind the IronSword legend. You will learn what the evil Wizard Malkil has done to discourage you from helping those in the Land of Sindarin. And what you must do to finally defeat him. Forever.



If you're just starting, press the START button *twice*. If you have already played before, press the START button *once*, and you will be given a chance to enter your secret code and begin the game at the level you last left off.

To Obtain your Secret Code:

Before your game ends, you have the option of obtaining a secret code. It can be used when you play again at a later time to bring you to the beginning of the level that you received your secret code in.

Press the SELECT button and the **Magic Spell Screen** will appear. You will see a series of ten letters on the bottom of the screen. Copy these down.

Then, to begin at that level when you play at a later time, correctly enter your code at the start of the game.

To Enter your Secret Code:

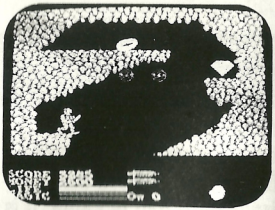
Using the CONTROL PAD ARROWS, move the circular highlighter to the desired code letter, then press the A button. Continue this way until all ten letters of the secret code have been entered. You will then be magically transferred to the beginning of the level you have entered the code for.

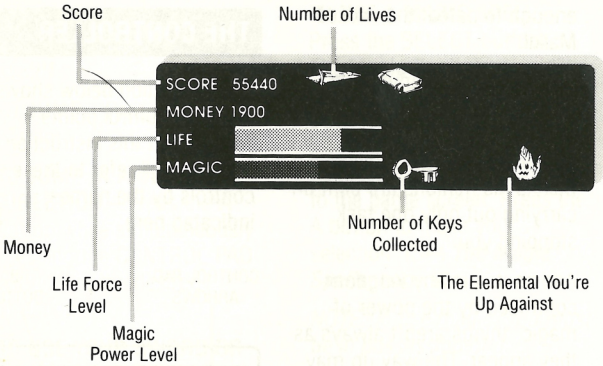
The Map Screen

At the start of each game, you'll see a map of the Land of Sindarin. It will also appear at the beginning of each level. Study it quickly to see where you are and how much of your journey still remains. It will only be upon the screen for a few seconds.

The Playing Screen

The screen will then change to the playing area. Across the bottom, you will always see the following information:





THE FURTHER ADVENTURES OF KUROS

You've defeated the evil Wizard Malkil before. So you can defeat him again. Or can you?

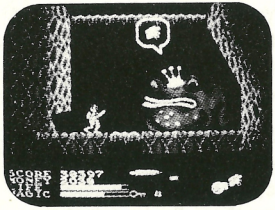
This time he has summoned the very forces of Nature against you. He's taken the form of the four Elementals: Wind, Water, Fire and Earth.

And though your fighting abilities are the finest in the land, it will take more—much more—to go against these all-powerful Elementals.

You must search everywhere for the food, items, and spells that are your only hope for victory.

Leave no stone unturned. No door or chest unopened. No cavern unexplored. Gather or purchase the keys that open the sealed chests. Do whatever it takes to harbor magic spells and powers. And collect all the gold and precious treasures you can find—because there may be times then you have to *buy* your strength.

Within each of the four domains—that of Wind, Water, Fire, and Earth—you will be able to call on the assistance of an Animal King. But only if you can bestow upon him the golden object which he so desperately seeks.



Finally—at the end of each domain—you must battle the Elemental itself. It won't be easy. And if you don't first obtain the magic that each Elemental fears the most, it will be impossible.

But if you do find the right magic for the job, and you defeat the Elemental, you will be given a piece of the shattered IronSword. When all four Elementals have been defeated, you will hold the completely restored IronSword —the only weapon powerful enough to defeat the wicked Malkil.

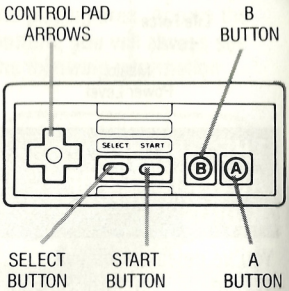
But, as it is with any battle against the evil Wizard, almost everything you encounter will be under his spell. Which means his minions are bent on carrying out only one task: stopping you.

And as it is in any kingdom controlled by the power of magic, things aren't always as they appear. The way up may be to go down. The path to the West may lead off to the East. And hidden passages may lead you to places where "direction" has no meaning.

So be off, Kuros. You are the ultimate warrior. And this is the ultimate war...

THE CONTROLLER

The illustration below shows you your control points. Throughout this instruction book we will refer to these controls by the names indicated here.



TO MOVE RIGHT OR LEFT— Press the CONTROL PAD ARROWS RIGHT or LEFT.

TO CROUCH—Press the CONTROL PAD ARROW DOWN.

TO JUMP—Press the A button.

TO JUMP IN A CERTAIN DIRECTION—Press the A button while simultaneously pressing the CONTROL PAD ARROW in the desired direction.

TO USE YOUR SWORD OR USE OTHER WEAPONS—press the B button.

TO MAKE A SELECTION—*(When choosing a spell, an item to buy, or bonus chance).* Press the CONTROL PAD ARROWS until the desired item is highlighted. Then press the A button.

TO USE A MAGIC SPELL—Press the SELECT button. The **Magic Spell Screen** will appear. Then press the CONTROL PAD ARROWS to select a spell or to select QUIT. Selecting QUIT will return you to the game screen. Press the A button to make your selection. (See ***The Magic Spells***, page 10).

NOTE: To use magic, you must be in possession of it.

TO PAUSE—Press the START button.

TO RESTART—Press the START button again.

TO CONTINUE—Press any button within 10 seconds of losing all of your Life Force.

WARNING: Be careful, warrior, you can only "continue" your journey two times until you reach the end of the Earth level. Once you leave the Earth level, you can no longer rely on the continue feature.

QUICK START OVERVIEW

If you don't want to waste precious time before battling Malkil, you may wish to enter the Land of Sindarin immediately. Read this quick overview to understand the basics, then return to the instruction book later for the fine points of the game.

OVERALL OBJECTIVE:
To reconstruct the shattered remnants of the legendary

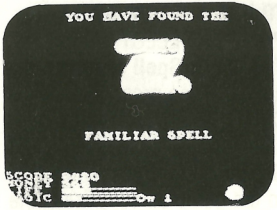
IronSword and use it to defeat the evil Wizard Malkil in a final confrontation atop the mystical IceFire Mountain.

Malkil has taken on the guise of the four Elementals: Wind, Water, Fire, and Earth. Each time you defeat an Elemental, you'll be rewarded with a segment of the legendary IronSword. Remember, you must follow the Seven Noble Steps to conquer an Elemental.

SEVEN NOBLE STEPS TO COMPLETING EACH LEVEL:

1) Collect or buy several keys.

2) Unlock chests to find magic spells.



3) Find the golden object for that level.

4) Give the golden object to the Animal King in that level.

5) Go on to the second section of that level and find the magic that gives your weapon the power to fight the Elemental.

6) Defeat the Elemental with the magic weapon.

7) Receive one part of the shattered IronSword.

SECONDARY OBJECTIVES:

Increase your Score—by fighting the Wizard's evil henchmen.

Increase your Money Supply—by collecting jewels, treasures and coins. Or by winning at Bonus Chance.

Keep your Life Force up—by eating and drinking.

Increase your Magic Powers—by collecting magic bubbles.

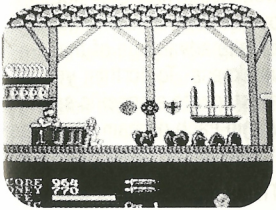
MAKE SURE TO COLLECT:

Food and Drink	Keys
Magic Spells	Jewels
Magic Weapons	Coins
Golden Objects	

AT THE INN

You'll know where you are the minute you enter an Inn. There will be armor against the walls. Plates and cups on the shelves. And a friendly innkeeper ready to help you—*unless you come in empty handed!*

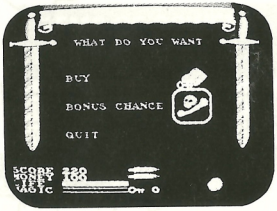
Walk up to the innkeeper and choose between the following: BUY • BONUS CHANCE • QUIT



If you choose to buy something, you'll be given a choice of items. To make a selection use the CONTROL PAD ARROWS to highlight your choice. Then press the A button.

You will be able to buy keys, food, special armor or magic spells—if you have the right amount of money.

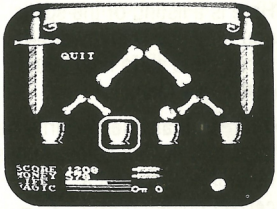
If you choose Bonus Chance, you'll be admitted to a special room. See ***Bonus Chance*** below.



BONUS CHANCE

There's more than one way to collect coins—some more honorable than others.

You'll need at least 100 gold coins to play. If you win, you'll add 290 coins to your wealth. If you lose, you'll lose 100 coins. Use the CONTROL PAD ARROWS to pick a cup. Any cup. Then press the A button to see where fate lets the skull fall. When you've had enough,



select QUIT and press the A Button. You'll end up back in the Inn.

THE MAGIC SPELLS

Throughout your travels in the Land of Sindarin, various magic spells will become available to you. Some you must buy. Others can be found inside locked chests. Still others are yours for the taking. Remember, these spells don't last forever.

Here is a listing of the spells you may find. Along with some hints as to how you might use them:

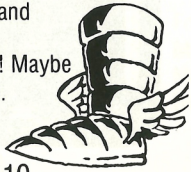
The Familiar Spell—Turns bad guys into golden coins. And is helpful in obtaining a certain golden object.

Dragon Tooth Spell—Turns bad guys into tasty food.

Asp Tongue Spell—If you're hungry, cast this spell at an Inn. Surprise!

Veil of Slumber—Makes enemies slow and groggy.

Fleet Foot Spell—Makes you move faster and jump farther. Right? Right! Maybe this will help.



Silver Fleece Spell—Coats you with an invisible shield making you invincible.

Water Spout Spell—Going up? Jump on.

SPELLS TO USE AGAINST THE ELEMENTALS

Each Elemental has one weakness. Your only hope in overcoming an Elemental is to take advantage of that weakness. To do this, you must locate a specific spell within each domain, then use it against the Elemental.

These special spells will help protect you from the Elemental

when engaged in battle with him. And, at the same time, they will bring a firey, powerful magic to whatever weapon you're using.

If you obtain one of these spells, your weapon automatically undergoes a magical transformation, giving you the power to take on the Elemental. These spells do not appear in your spells list, and are only used in the level they are obtained in.

Remember, each time you use a spell, your magic is depleted. To increase your magic level, look for MAGIC BUBBLES. They are little gold bubbles that randomly appear and then float away. Touch as many of them as you can.

Below are the spells and the Elementals they work against:

Windbane—Charges your weapon with just the right magic to blow away the Wind Elemental.

Blightwater—Use it to dry up the Water Elemental.

Firesmite—This is what it takes to really burn the Fire Elemental.

Earthscorch—It's the only magic that will let you bury the Earth Elemental.

ITEMS OF POWER AND VALUE

In addition to the Magic Spells, you'll find other items to assist you along the way. You may find them in chests, or you may purchase them at inns and taverns. Some are magic. Some powerful. Others worth their weight in gold. Here is what you'll find:

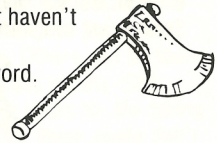
WEAPONS

Swords and Diamond Swords—The Swords are powerful enough. But the Diamond Swords are awesome!

Shields and Diamond Shields—These help fend off enemy attack—especially the Diamond Shields.

Helmets and Diamond Helmets—To protect your head, of course. And you're right: the Diamond Helmets are the best.

The Axe—When you want something heavier than a sword. But haven't yet rebuilt the IronSword.



RELICS OF SINDARIN

There are several items, relics from the Land of Sindarin, that are worth valuable points when found. They are:

The Book of Sindarin
10,000 points

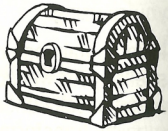
The Cross of Sindarin
20,000 points

The Gauntlet of Sindarin
50,000 points

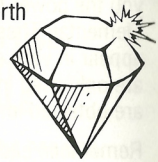
The Ring of Sindarin
100,000 points

MONETARY ITEMS

Chests Full of Treasure—One of your richest sources of money.



Big Gems—worth 200 gold coins



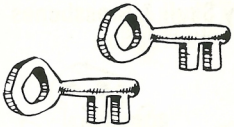
Little Gems—worth 100 gold coins

Coins—
worth 50 gold coins

OTHER ITEMS

Seven League Boots—It's impossible to reach IceFire Mountain's summit without them.

Keys—Collect as many as you can. You'll need them to open the locked chests you encounter in your travels.



Chickens and Brew—Eat and drink to keep your belly full and your Life Force up.

THE WIZARD'S BLACK MAGIC

Malkil has assembled a villainous army of vile creatures to scare you off. Some of this world. Others from somewhere much darker, much more evil.

Most of the enemies can be handled with your mightly Brightsword. But many will require special weaponry or magic. You must remember which ones can be defeated by which weapons.

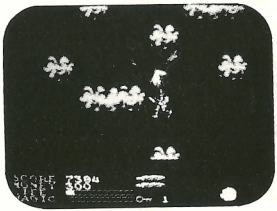
And how many attacks it takes to destroy them. Here is a partial listing of the enemies and hazards you'll encounter and the points you'll earn for catching and defeating them. And yet, there are so many, it would take ages to list them all.

WIND LEVEL

Slimy Spitter
43 pts.

Cloud Man
200 pts.

Eagle
112 pts.



Giant Hailstone
100 pts.

Cave Demon
245 pts.

Tornadoes
30 pts.

Deadly Skull & Crossbones
It's invincible

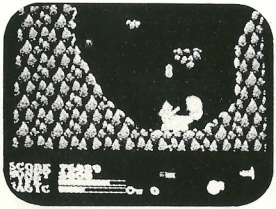
WATER LEVEL

Tree Snake
23 pts.

Wave
56 pts.

Zombies
30 pts.

Baby Frog
8 pts.

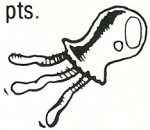


Flying Piranha
56 pts.

Steam Cloud
It's invincible

Snapping Skulls
546 pts.

Jellyfish
200 pts.



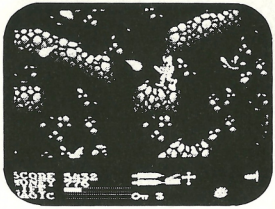
Iceberg
56 pts.

FIRE LEVEL

Volcano Mouth
It's invincible

Salamander
400 pts.

Lava Spitting Crater
It's invincible



Salamander's Bullet
400 pts.

Flame Spitting Walls
87 pts.

Toothy Creeper
23 pts.

Floor Flames
They're invincible

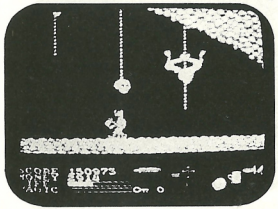
EARTH LEVEL

Earth Demon
546 pts.

Stalagtite
400 pts.

Scary Ghost
245 pts.

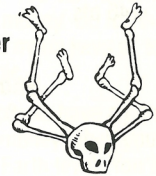
Earth Demon's Spells
400 pts.



Rock of Ages:
Large or
Small 56 pts.

Vampire Bat
30 pts.

Skull Spider
1000 pts.



Rock Pillar Beast
546 pts.

ICE FIRE MOUNTAIN

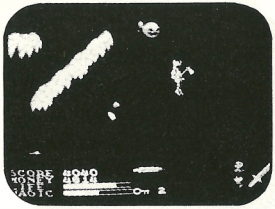
Flaming Craters
They're invincible

Water Elemental
20,500 pts.

Fire Elemental
20,500 pts.

Snowman

246 pts.



Earth Elemental

20,500 pts.

Snowball
8 pts.

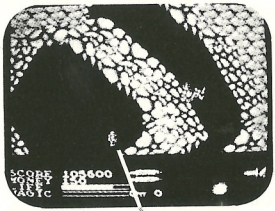
Wind Elemental
20,500 pts.

THE LIFE FORCE OF KUROS

You begin the game with a full amount of life—as indicated by your Life Force Level (See ***The Playing Screen***, page 5). But your Life Force decreases every time you're hit by an enemy or by an enemy's magic object. Also, falling great distances decreases your Life Force, as does fighting.

TO INCREASE YOUR LIFE FORCE—Look for—and pick up—chickens and brew, which are scattered throughout the land.

TO OBTAIN AN EXTRA LIFE—Look for—and touch—the miniature Kuros.



MINIATURE KUROS

WORDS TO THE WISE

- Remember to leave no corner unexplored, no stone unturned and nothing behind. You're going to need all the weapons, magic and special items you can get your hands on.
- When fighting the Elementals, pay attention to the blue lines next to the Elemental's picture in the lower right-hand corner of the screen.

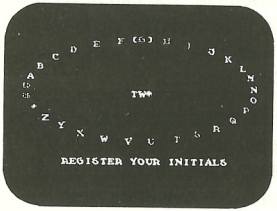
This tells you the number of successful hits it will take to conquer that force. With each successful hit, a line will disappear.

- Keep an eye on your MAGIC POWER LEVEL. If you don't have enough magic, you won't be able to defeat an Elemental.
- Collect as many gems and coins as you can. Because a full purse is always an advantage. You can never have too much money. Or, for that matter, too many keys or too much magic.
- Remember to have an ample supply of money when you reach the Earth level. You'll need it to buy extra lives.

THE IRONSWORD™ HALL OF FAME

If you prove successful in battling Malkil and his evil minions, you'll earn a place in the IronSword Hall of Fame.

If you're one of the Valiant, the wheel of letters will appear on the screen. To inscribe your initials, press the LEFT/RIGHT CONTROL PAD ARROWS to move the highlighter around the letters. When you reach the desired letter press the A button to select it. Continue this way until you've selected all your letters. If you make a mistake or want to change your letters, move the highlighter to the word RUB and press the A button. When you have selected all your letters, move the box to the word END and press the A button.



A spell has been cast which makes your name and score disappear once you turn off your game. But fear not, Kuros, you'll have a new chance of entering your name each time you return to battle.

THE ULTIMATE CHALLENGE

This mission, brave Kuros, is beyond anything you have yet undertaken.

The forces of the Elementals are the very forces of Nature herself. Steadfast. All-powerful. Pervasive.

But you know how to survive. And you learn fast. You'll quickly discover which magic to use against which forces. And it is then that you must rely on your might, wisdom and strength.

With each piece of the shattered IronSword you collect, you're a step closer to defeating the wicked Malkil. And if you make it as far as the top of IceFire Mountain, sheer pride will help you battle it out to the end.

As always, the fate of an innocent land lies in your hands. And you are their only hope...

PRÉPARATION POUR VOTRE QUÊTE

1. Assurez-vous que l'interrupteur est sur ARRET.

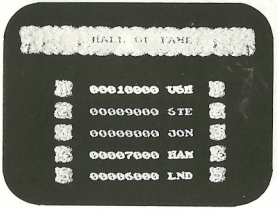
2. Insérez la Cartouche IronSword™ comme indiqué dans le manuel de votre SYSTEME NINTENDO®.

3. Mettez l'interrupteur en position de MARCHE.

POUR COMMENCER :
Appuyez sur le bouton ≪ START ≫ sur le contrôleur du premier joueur.

LES ÉCRANS QUE VOUS VERREZ

Si vous attendez quelques secondes avant d'appuyer sur le bouton START, vous verrez apparaître la **Galerie des Records d'IronSword.** C'est là que sont enregistrés les scores des plus grands guerriers ayant pénétré sur la Terre de Sindarin. Ces scores s'effacent quand vous mettez votre jeu hors tension, ce qui vous donne ainsi une nouvelle chance de voir votre nom y apparaître la prochaine que vous jouerez.
Apprenez maintenant l'histoire que cache la légende d'IronSword. Vous apprendrez ce que le sinistre sorcier Malkil a fait pour vous décourager d'aider...



...les habitants de la Terre de Sindarin. Vous apprendrez également ce que vous devrez faire pour le vaincre. Une bonne fois pour toutes !

Si vous n'avez jamais joué, appuyez *deux fois* sur le bouton START. Si vous avez déjà joué, appuyez *une seule fois* sur le bouton START, et vous aurez droit à un essai pour frapper votre code secret et reprendre le jeu là où vous l'avez arrêté.

Pour Obtenir Votre Code Secret :

Avant la fin du jeu, vous avez la possibilité d'obtenir un code secret. Ce dernier vous ramènera, lors d'une partie ultérieure, au début du diveau où vous avez reçu le code.

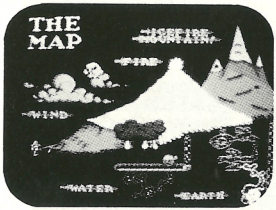
Appuyez sur le bouton SELECT et l'**Écran des Pouvoirs Magiques** apparaît ; il contient une série de dix lettres à sa partie inférieure.

Notez ces lettres ; elles vous serviront, lors d'une nouvelle partie, à revenir à ce niveau, à condition de les reproduire correctement.

Pour Taper Votre Code Secret :

À l'aide de la MANETTE MULTIDIRECTIONELLE,

illuminez la lettre désirée du code, puis appuyez sur le bouton A. Procédez de même pour les 9 autres lettres du code secret. Vous serez alors transférés par magie au début du niveau correspondant au code.

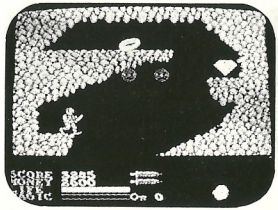


L'Écran Géographique

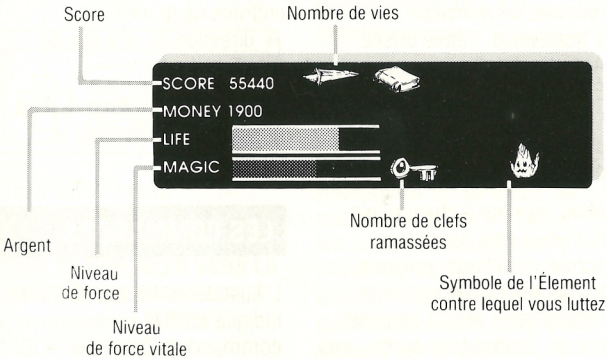
Au début de chaque partie, ainsi qu'au début de chaque niveau, une carte de la Terre de Sindarin est affichée. Observez-la attentivement pour repérer où vous vous trouvez et combien il vous reste à parcourir, mais soyez rapide, car la carte ne reste affichée que pendant quelques secondes.

L'Ècran du Jeu

Après la carte, l'écran affiche le territoire du jeu. Les



informations ci-dessous sont affichées à la partie inférieure de l'écran :



LES NOUVELLES AVENTURES DE KUROS

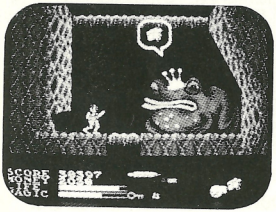
Vous avez déjà vaincu le maléfique sorcier Malkil. Vous pouvez donc le vaincre de nouveau. Mais, est-ce bien sûr ?

En effet, il a cette fois-ci obtenu le concours des forces vives de la Nature elle-même contre vous. Il a pris la forme des quatre Éléments de base : le Vent, l'Eau, le Feu et la Terre.

En raison de cette alliance, et bien que vos capacités de combat soient les meilleures du pays, il vous faudra d'autres pouvoirs—beaucoup d'autres—pour contrecarrer les desseins de ces Éléments tout puissants.

Il vous faudra chercher partout la nourriture, les objets et les sortilèges qui seront votre seule chance de vaincre. Ne laissez pas passer une pierre sans la retourner. Ne passez pas devant un coffre ou une porte sans l'ouvrir. Explorez toutes les grottes. Amassez ou achetez les clefs des coffres scellés. Faites tout votre possible pour bénéficier des sortilèges et de la puissance de la magie. Enfin, recueillez tous l'or et les trésors que vous rencontrerez—car il y aura des moments où vous devrez *acheter* votre force.

Dans chacun des quatre domaines (le Vent, l'Eau, le Feu et la Terre), vous pourrez appeler au secours un Animal Roi, à condition de pouvoir lui donne l'objet en or qu'il recherche désespérement.



Finalement—au bout de chaque domaine—vous devrez combattre l'Élément lui-même. Ce ne sera pas tâche facile. Et, si vous ne détenez pas à l'avance le pouvoir magique que chaque Élément craint le plus, la victoire sera impossible.

En revanche, si vous trouvez la magie adéquate, et si vous défaites l'Élément, vous recevrez un morceau d'IronSword, l'épée brisée. Après le dèfaite des quatre Éléments, vous détiendrez l'épée restaurée—la seule arme suffisamment puissante pour vaincre le sinistre Malkil.

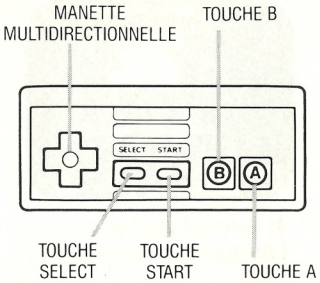
Mais, comme à chaque fois que vous êtes opposé au sorcier maléfique, presque toutes les choses que vous rencontrerez seront inspirées par lui. Prenez bien garde : ses sbires n'ont qu'une mission, celle de vous arrêter.

De plus, comme dans tous les royaumes ou règne la magie, la réalité des choses est parfois différentes de leur appararence. Il faut parfois descendre pour monter ; le chemin de l'ouest mène à l'est ; et des passages cachés pourront te mener à des endroits où le mot ≪ direction ≫ n'a pas de signification.

Va donc, Kuros. Tu es le plus grand guerrier. Et c'est le combat ultime.

LES COMMANDES

L'illustrations ci-dessous vous indique quelles sont les commandes. Dans ces instructions, nous les désignerons par les noms indiqués ici.



POUR SE DÉPLACER VERS LA DROITE OU LA GAUCHE— Appuyez sur les FLÈCHES DROITE ou GAUCHE.

POUR S'ACCROUPIR— Appuyez sur la FLÈCHE VERS LE BAS.

POUR SAUTER—Appuyez sur la touche A.

POUR SAUTER DANS UNE DIRECTION DONNÉE— Appuyez sur la touche A, tout en appuyant simultanément sur le FLÈCHE CORRESPONDANT à la direction désirée.

POUR UTILISER VOTRE ÉPÉE OU LES AUTRES ARMES— Appuyez sur la touche B.

POUR SÉLECTIONNER—*(Pour sélectionner un sortilège, un objet à acheter ou un bonus tirè au sort).* Appuyez sur la MANETTE MULTI-DIRECTIONELLE jusqu'à ce que l'article désiré brille, puis appuyez sur la touche A.

POUR UTILISER UN SORTILÈGE—Appuyez sur la touche SELECT. L'**Écran des Pouvoirs Magiques** apparaîit. Ensuite, appuyez sur les flèches pour sélectionner un sortilège ou QUIT (sortie). Cette dernière option vois ramène à la partie en cours. Appuyez sur la touche A pour valider la sélection. (Voir l'***Écran des Pouvoirs Magiques,*** page 29).
NOTO : Pour utiliser un pouvoir magique, il faut le posséder.

POUR FAIRE UNE PAUSE— Appuyez sur la touche START.

POUR REDÉMARRER— Rappuyez sur la touche START.

POUR CONTINUER—Appuyez sur n'importe quelle touche dans les 10 secondes suivant la perte de toute votre Force Vitale.

ATTENTION : Sois prudent, guerrier, tu ne peux ≪ continuer ≫ ton voyage que deux fois avant la fin du niveau ≪ Terre ≫. Une fois que tu auras quitté le niveau de la ≪ Terre ≫, la possibilité de ≪ continuer ≫ te sera supprimée.

POUE JOUER— RÉSUMÉ

Si vous ne voulez pas perdre un temps précieux avant d'engager le combat contre Malkil, il vous est possible d'entrer immédiatement dans la Terre de Sindarin. Lisez attentivement ce résumé pour comprendre le principe, puis vous reviendrez au manuel plus tard pour bien assimiler les détails.

OBJECTIF GÉNÉRAL :
Le but du jeu est de rassembler les morceaux dispersés de la légendaire épée IronSword, afin de l'utiliser pour vaincre le maléfique sorcier Malkil lors de la confrontation finale au sommet du Mont mystique Feu Glacé.

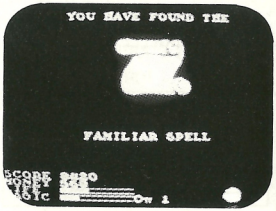
Malkil s'est déguisé en quatre Éléments fondamentaux : le Vent, l'Eau, le Feu et la Terre. Chaque fois que vous battez un Élément, vous recevrez en récompense un morceau de la légendaire épée IronSword. N'oubliez pas : vous devrez vous conformer aux sept Nobles Tâches pour vaincre un Élément.

LES SEPT NOBLES TÂCHES POUR TERMINER CHAQUE NIVEAU :

1) Collectionnez ou achetez plusieurs clefs.

2) Déverrouillez les coffres pour trouver les sortilèges.

3) Trouvez l'objet en or pour ce niveau.



4) Donnez l'objet en or a l'Animal Roi de ce niveau.

5) Passez à la deuxième section de ce niveau et trouvez le pouvoir magique qui permet à votre arme de combattre l'Élément.

6) Battez l'Élément à l'aide de l'arme magique.

7) Recevez un morceau de l'épée IronSword.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Augmentez votre score—en combattant les soudards du Sorcier.

Augmentez votre fortune—en receuillant les bijoux, les trésours et les pièces précieuses que vous trouverez, ou bien en gagnant au Tirage de la Chance.

Conservez votre force vitale—en mangeant et en buvant.

Augmentez vos pouvoirs magiques—en recueillant les bulles magiques

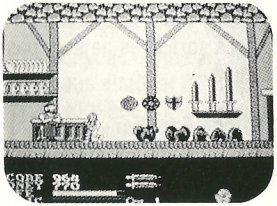
RECUEILLEZ SOIGNEUSEMENT :

La nourriture et la boisson
Les sortilèges
Les armes magiques
Les clefs
Les bijoux
Les pièces précieuses

À L'AUBERGE

Vous saurez que vous y êtes au moment où vous pénétrerez dans l'auberge. Il y aura des armures aux murs, des assiettes et des tasses sur les étagères. Il y aura aussi un aubergiste ; c'est un allié—*sauf si vous arrivez les mains vides !*

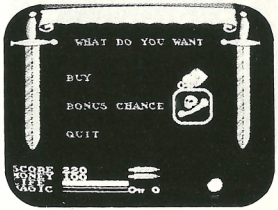
Allez à la rencontre de l'aubergiste et choisissez entre les choix suivants :
BUY • BONUS CHANCE • QUIT *(ACHAT—TIRAGE DE LA CHANCE—SORTIE)*



Si vous choisissez d'acheter quelque chose, vous aurez le choix entre plusieurs articles. Pour en sélectionner un, appuyez sur la MANETTE MULTIDIRECTIONELLE pour faire briller l'objet désiré, puis appuyez sur la touche A.

Vous pourrez acheter ce dont vous avez besoin : des clefs, de la nourriture, une armure spéciale ou des sortilèges, à condition d'avoir l'argent.

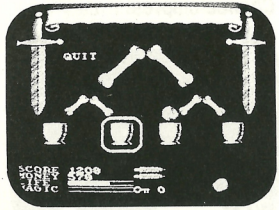
Si vous choisissez le tirage de la Chance, vous serez admis à dans une pièce spéciale. Voir le paragraphe ***Tirage de la Chance*** ciaprès.



TIRAGE DE LA CHANCE

Les pièces précieuses peuvent être recueillies de différentes façons, certaines d'entre elles étant plus honorables que d'autres.

Il vous faut au moins 100 pièces d'or pour jouer. Si vous gagnez, vous aurez 290 pièces de plus. Si vous perdez, adieu les 100 pièces. Pour jouer, utilisez la MANETTE MULTIDIRECTIONELLE pour ramasser un bol, n'importe lequel, puis appuyez sur la



touche A pour savoir ce que le sort a décidé pour vous. Quand vous en aurez assez, sélectionnez QUIT et appuyez sur la touche A, et vous serez ramenés à l'auberge.

LES SORTILÈGES

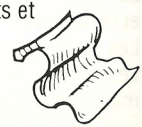
Tout au long de votre périple dans la Terre de Sindarin, vous pourrez acquérir divers sortilèges. Vous pourrez en acheter certains, d'autres sont enfermés dans des coffres fermés à clef. D'autres encore sont à prendre.
Rappelez-vous, cependant, que ces sortilèges ne sont pas éternels.

Sortilège Familier—Transforme vos adversaires en pièces d'or. Ce sortilège contribue également à l'obtention d'un certain objet en or.

Sortilège de la Dent de Dragon—Transforme vos adversaires en nourriture délicieuse.

Sortilège de la Dent de Vipère—Si vous avez faim, employez ce sortilège dans une Auberge. Surprise !

Voile de Torpeur—Rend vos adversaires lents et somnolents.



Sortilège du Pied Ailé—Ce sortilège vous fait déplacer plus vite et sauter plus loin. Pourra être utile.

Sortilège de la Toison d'Argent—Vous recouvre d'un bouclier invisible qui vous rend invincible.

Sortilège du Jet d'Eau—Vous voulez monter ? Embarquez.

SORTILÈGES À EMPLOYER CONTRE LES ÉLÉMENTS

Chaque Élément a une faiblesse. Votre seul espoir de vaincre un Élément est de profiter de cette faiblesse. Pour cela, il vous faut localiser un sortilège spécifique dans chaque domaine, puis en faire usage contre l'Élément.

Ces sortilèges spéciaux contribuent également à votre protection contre l'Élément lors du combat contre lui. En même temps, ils donnent des pouvoirs magiques terribles et extrêmement puissants à l'arme (quelle qu'elle soit) avec laquelle vous vous battez.

Si vous obtenez l'un de ces sortilèges, votre arme subit une transformation magique, ce qui vous donne les moyens de vous attaquer à l'Élément. Ces sortilèges ne figurent pas sur la liste des sortilèges, et ne sont utilisables que dans le niveau où ils ont été obtenus.

Rappelez-vous que vos pouvoirs magiques sont affaiblis à chaque fois que vous employez un sortilège. Pour augmenter votre niveau de magie, recherchez les BULLES MAGIQUES. Ces dernières sont de petites bulles d'or qui apparaissant de façon aléatoire, puis s'en vont en flottant dans l'air. Touchez-en autant que vous le pourrez.

Vous trouverez ci-dessous la liste des Sortilèges et des Éléments contre lesquels ils sont efficaces :

Poison du vent—Charge votre arme de la magie exacte qui vous permettra de faire disparaître le Vent.

Destruction de l'eau—Ce sortilège sert à assécher l'Eau.

Étouffement du Feu—Voici ce qu'il faut pour brûler le Feu.

Terre brûlée—Le seul pouvoir magique vous permettant de vous débarasser de la Terre.

OBJETS APPORTANT LA PUISSANCE ET LA RICHESSE

En plus des sortilèges, vous trouverez sur votre chemin des objets qui vous aideront. Ils pourront se trouver dans un coffre, ou encore vous pourrez les acheter dans les auberges et les tavernes. Certains d'entre eux sont dotés de pouvoirs magiques. D'autres sont trés puissants. D'autras encore valent leur poids d'or. En voici la liste :

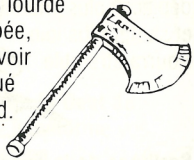
ARMES

Épées et Épées Diamants—Les épées sont déjà puissantes, mais les Epées Diamant sont terrifiantes.

Boucliers et Boucliers Diamants—Ils vous aideront à repousser les attaques. particulièrement le Bouclier Diamant.

Casques et Casques Diamants—Ils servent à protéger votre tête, bien entendu, et le Casque Diamant est le plus efficace.

La Hache—Elle vous servira quand vous aurez besoin d'une arme plus lourde qu'une épée, avant d'avoir reconstitué IronSword.

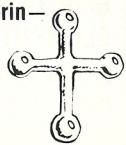


RELIQUES DE SINDARIN

Plusieurs objets sont des reliques précieuses de Sindarin, et rapportent de nombreux points quand vous les trouvez. En voici la liste :

Le Livre de Sindarin—10 000 points

La Croix de Sindarin—20 000 points

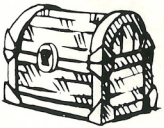


Le Gantelet de Sindarin—50 000 points

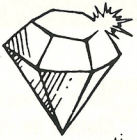
Le Baque de Sindarin—100 000 points

ARGENT

Coffre plein de trésor—L'une de vos plus importantes sources de richesse.



Grosse pierre précieuse—valeur : 200 pièces d'or



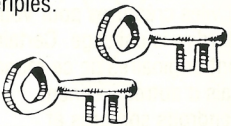
Petite pierre précieuse—valeur : 100 pièces d'or

Pièce—valeur : 50 pièces d'or

AUTRES OBJETS

Bottes de Sept Lieues—Il vous sera impossible d'atteindre le sommet du Mont Feu Glacé sans elles.

Clefs—Amassez-en autant que vous pourrez. Elles vous serviront à ouvrir les coffres verrouillés que vous rencontrerez dans vos périples.



Poulet et Bière—Mangez et buvez pour garder le ventre plein et renouveler votre Force Vitale.

LA MAGIE NOIRE DU SORCIER

Malkil a assemblé une armée de viles créatures pour vous interdire le passage. Certaines sont originaires de ce monde, mais d'autres viennent d'endroits sombres et maléfiques.

Vous arriverez à combattre la plupart de vos adversaires avec votre puissante épée Brightsword. En revanche, pour de nombreux autres, il vous faudra employer des armes spéciales ou de la magie. Il vous faudra vous rappeler quels adversaires peuvent être vaincus avec quelles armes, ainsi que le nombre d'attaques nécessaires pour les détruire.

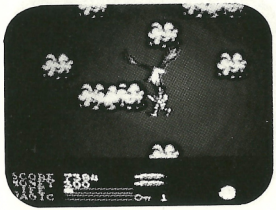
Voici une liste (partielle) des ennemis et des risques que vous rencontrerez, avec les points rapportés par leur capture et leur défaite. Cependant, il y en a tant qu'il faudrait beaucoup plus de pages pour les énumérer.

NIVEAU DU VENT

Crapaud monstre
43 points

Homme-nuage
200 points

Aigle
112 points



Orage de grêle géant
100 points

Démon des cavernes
245 points

Tête de mort fatale
Elle est invincible.

Tornades
30 points

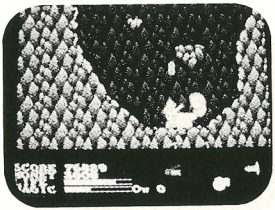
NIVEAU DE L'EAU

Serpent des arbres
23 points

Vague
56 points

Zombis
30 points

Bébé grenouille
8 points

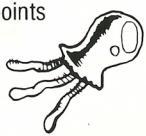


Piranha volant
56 points

Nuage de vapeur
Il est invincible.

Mâchoire mortelle
546 points

Méduse
200 points



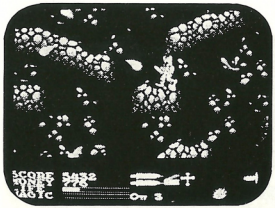
Iceberg
56 points

NIVEAU DU FEU

Cratère
Il est invincible.

Salamandre
400 points

Cratère crachant de la lave
Il est invincible.



Boulet de salamandre
400 points

Murs crachant des flammes
87 points

Dents rampantes
23 points

Sol en feu
Il est invincible.

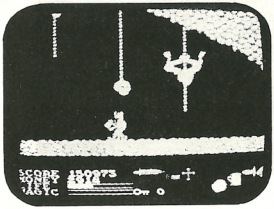
NIVEAU DE LA TERRE

Démon de terre
546 points

Stalactite
400 points

Fantôme terrifiant
245 points

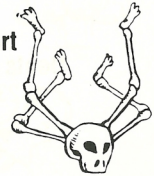
Sortilège de démon de terre
400 points



Roche de l'âge
≪ Grosse ou Petite ≫
5 points

Chauve-souris vampire
30 points

Araignée tête de mort
1000 points



Bête de roche
546 points

MONT FEU GLACÉ

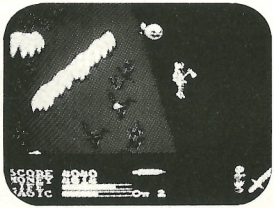
Cratères enflammés
Ils sont invincibles.

Eau
20 500 points

Feu
20 500 points

Homme des neiges

246 points



Terre

20 500 points

Boule de neige
8 points

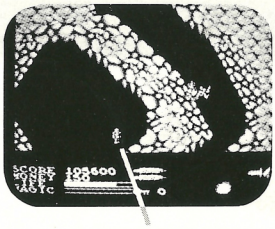
Vent
20 500 points

FORCE VITALE DE KUROS

Vous commencez la partie avec la maximum de force vitale (indiqué par le niveau de force vitale, voir ***L'Écran du jeu,*** page 24). Votre force vitale diminue chaque fois que vous êtes atteint par un ennemi ou un objet magique de l'ennemi. De même, les longues chutes et les combats diminuent votre force vitale.

POUR AUGMENTER VOTRE FORCE VITALE—Recherchez et ramassez la nourriture (poulet et bière), qui est disséminée sur l'étendue de la terre de Sindarin.

POUR OBTENIR UNE VIE SUPPLÉMENTAIRE—Recherchez et touchez les Kuros miniatures.



KUROS MINIATURE

QUELQUES CONSEILS AUX SAGES

• Rappelez-vous qu'il ne faut laisser absolument aucun recoin inexploré, aucune pierre non retournée, et qu'il ne faut rien laisser derrière vous. Vous aurez besoin de toutes les armes, tous les pouvoirs magiques et tous les objets spéciaux que vous pourrez recueillir.

• En combattawt les Eléments, surveillez les lignes bleues situées à proximité de l'image de l'Élément au coin inférieur droit de l'écran.
Elles vous indiquent le nombre de coups réussis nécessaires pour conquérir cette force. Chaque coup réussi fait disparaître une des lignes.

• Surveillez le niveau de pouvoir magique (MAGIC POWER LEVEL). S'il est insuffisant, vous ne pourrez vaincre l'Élément.

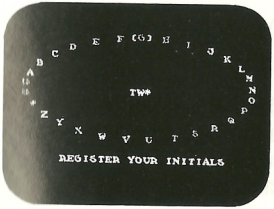
• Recueillez autant de pierres précieuses et de pièces que vous le pourrez, car une bourse bien pleine est toujours utile. Vous n'aurez jamais trop d'argent, ni d'ailleurs trop de clefs et de pouvoirs magiques.

• Rappelez-vous : au niveau de la Terre, vous aurez besoin de beaucoup d'argent pour pouvoir acheter des vies supplémentaires.

IRONSWORD™ HALL OF FAME

Si vous arrivez à battre Malkil et ses sbires maléfiques, votre nom sera affiché dans la Galerie des Records d'IronSword.

Si vous êtes l'un des vaillants, la roue de l'alphabet apparaîtra à l'écran. Pour inscrire vos initiales, appuyez sur les FLÈCHES DROITE OU GAUCHE de façon à illuminer les lettres désirées. En atteignant la lettre désirée, appuyez sur la touche



A. Procédez de la même sorte pour toutes les lettres. Si vous faites un erreur ou désirez changer vos lettres, illuminez le mot RUB et appuyez sur la touche A.

Un sort pèse sur le jeu : il fait disparaître votre nom et votre score lorsque le jeu est mis hors tension. Mais n'aie crainte, Kuros, tu auras une nouvelle chance de voir ton nom affiché chaque fois que tu retourneras au combat.

LE DÉFI ULTIME

La mission, brave Kuros, dépasse tout ce que tu as jamais pu entreprendre.

Les forces des Éléments sont les forces de la Nature elle-même. Inébranlable. Toute-puissante. Envahissante.

Mais tu sais comment survivre. Et tu apprends vite. Tu découvriras rapidement quels pouvoirs magiques sont efficaces contre quelles forces. C'est là que tu dois faire confiance à ta puissance, ta sagesse et ta force.

Chaque morceau de l'épée IronSword te rapproche de la victoire sur le maléfique Malkil. Et si tu arrives au sommet du Mont Feu Glacé, ta fierté t'aidera à combattre jusqu'à la victoire.

Comme toujours, le destin d'une terre innocente repose entre tes mains. Et tu représente leur seul espoir...

Voorbereidingen voor je zoektocht

1. Zorg dat de schakelaar UITSTAAT.

2. Steek het spel IronSword™ in zoals beschreven in de handleiding voor het NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®.

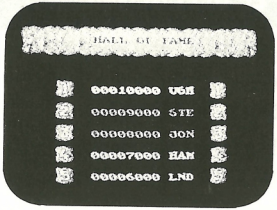
3. Zet de schakelaar AAN.

OM TE BEGINNEN: Druk op de STARTKNOP op het controlepaneel van speler 1.

DE VERSCHILLENDE SCHERMEN

Als je een paar seconden wacht alvorens de STARTKNOP in te drukken, zie je de **galerij beroemdheden van IronSword.** Hier zie je een lijst met tientallen vermaarde krijgers die ooit het land van Sindarin hebben betreden. Als je het systeem afzet, verdwijnen deze punten, waarbij jij dan een nieuwe kans krijgt om jouw naam ook op deze lijst te krijgen de volgende keer als je het aanzet.

Vervolgens wordt het verhaal achter de legende van IronSword verteld. Je hoort wat de boze tovenaar "Malkil" heeft gedaan om te



voorkomen dat jij de mensen van het land van Sindarin helpt.

En wat je moet doen om hem uiteindelijk te verslaan. Voorgoed.

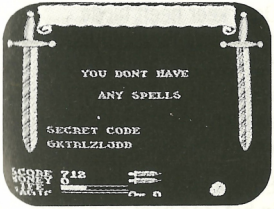
Als je net begint, druk dan *twee keer* op de STARTKNOP. Als je dit spel al eerder hebt gespeeld, druk dan slechts *één keer* op de STARTKNOP, dan krijg je de kans om je geheime code in te brengen en met het spel te beginnen op het niveau waar je de laatste keer gebleven was.

Zo krijg je een geheime code:

Voor het spel die eindigt, heb je de mogelijkheid om een geheime code to krijgen. Het kan gebruikt worden als je een

volgende keer speelt, zodat je op het punt kunt beginnen waar je die geheime code hebt gekregen.

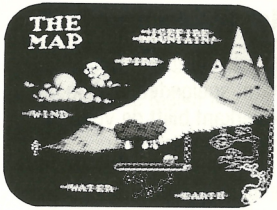
Druk op de KEUZEKNOP en het **"toverwoordenscherm"** verschijnt. Je ziet een serie van tien letters onderaan het scherm.



Schrijf ze op. Om dan later te beginnen op het niveau waar je nu bent, moet je je code aan het begin van het spel correct inbrengen.

Inbrengen van de geheime code:

Met de CONTROLEPIJLEN het verlichte cirkeltje naar de gewenste codeletter brengen en dan knop A indrukken. Op deze manier doorgaan tot alle tien letters van de geheime code zijn ingebracht. Je wordt dan op magische wijze overgebracht naar het niveau waarop je de code hebt ingebracht.

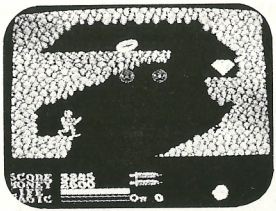


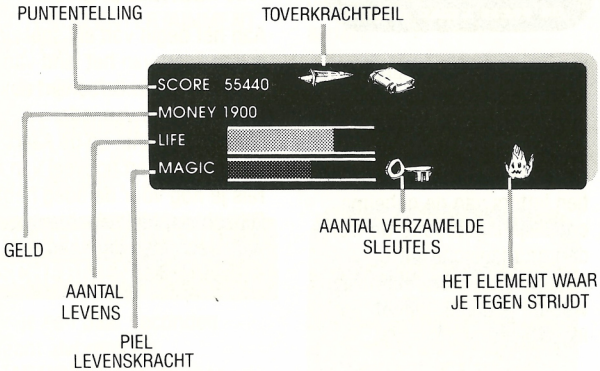
Het kaartscherm

Aan het begin van elk spel zie je een kaart van het land van Sindarin. Deze verschijnt ook aan het begin van ieder niveau. Kijk snel op de kaart waar je bent en hoeveel van de reis je nog voor de boeg hebt. Dit scherm blijft slechts een paar seconden lang aan.

Het spelscherm

Daarna verandert het scherm in het spelgedeelte. Aan de onderkant blijft de volgende informatie zichtbaar:





DE VERDERE AVONTUREN VAN KUROS

Je hebt de boze tovenaar Malkil al eerder verslagen. Dus dat kan je zeker nog een keer. Of niet soms?

Deze keer heeft hij de natuurkrachten zélf tegen je in het werk gesteld. Hij heeft de vorm van de vier elementen aangenomen: wind, water, vuur en aarde.

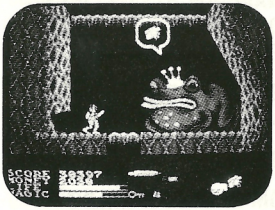
En alhoewel je de beste krijger in het land bent, is er meer—en veel meer—voor nodig om het op te nemen tegen de almachtige elementen.

Je bent overal op zoek naar eten, voorwerpen en tovermiddelen die eigenlijk je

enige hoop zijn op een overwinning.

Laat geen enkel middel onbeproefd. Maak alle deuren of kisten open. Onderzoek alle grotten. Verzamel of koop alle sleutels om de verzegelde kisten open te maken. Doe alles wat nodig is om de toverspreuken en je toverkracht te bewaren. Verzamel al het goud en kostbare schatten die je kan vinden, omdat er wellicht tijden zullen komen dat je kracht zult moeten *kopen*.

In elk van de vier domeinen—wind, water, vuur en aarde—kan je rekenen op de hulp van een dierenkoning. Maar alleen als je hem het gouden voorwerp kunt geven waar hij wanhopig naar zoekt.



Aan het eind van ieder domein moet je het uiteindelijk opnemen tegen het element zelf. En dat is niet makkelijk. En zeker niet als je niet eerst in het bezit bent van de toverkracht die ieder element het meeste vreest. Anders is het een verloren zaak.

Maar als je de juiste toverkracht hebt gevonden en het element verslaat, krijg je een stukje van het gebroken "IronSword". Als alle vier elementen zijn verslagen heb je het volledig herstelde "IronSword" in je hand—het enige wapen dat sterk genoeg is om de boze Malkil te verslaan.

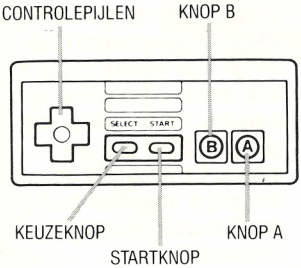
Maar zoals bij iedere strijd tegen de boze tovenaar, zul je merken dat bijna alles wat je tegenkomt in zijn macht is. En dat betekent dat zijn onderdanen vast van plan zijn jou hoe dan ook tegen te houden.

Zoals in ieder rijk dat bestuurd wordt met toverkracht lijken de dingen vaak anders dan ze zijn. Naar boven is misschien naar beneden. Het westelijke pad gaat misschien naar het oosten. En verborgen gangen brengen je misschien naar plaatsen waar "richting" geen betekenis heeft.

Ga op weg, Kuros. Jij bent de laatste krijger. En dit is de laatste strijd...

HET CONTROLEPANEEL

Op het plaatje staan de controlepunten afgebeeld. In deze handleiding verwijzen we naar deze controleknoppen met de hier aangegeven namen.



NAAR RECHTS OF LINKS—Druk op de CONTROLEPIJLEN RECHTS of LINKS.

BUKKEN—Druk op de PIJL NAAR BENEDEN.

SPRINGEN—Druk op knop A.

OM IN EEN BEPAALDE RICHTING TE SPRINGEN—Druk op knop A en tegelijkertijd op de PIJL in de gewenste richting.

GEBRUIK VAN HET ZWAARD OF ANDERE WAPENS—Druk op knop B.

KEUZEKNOP—*(Om een tovermiddel te kiezen, een voorwerp te kopen of voor een kans op een bonus.)* Druk op de CONTROLEPIJLEN tot het gewenste voorwerp oplicht. Daarna op knop A drukken.

GEBRUIK VAN TOVERMIDDELEN—Druk op de KEUZEKNOP. Het **"tovermiddelenscherm"** verschijnt. Druk daarna op de CONTROLEKNOPPEN om een tovermiddel te kiezen of kies "QUIT" (UITGAAN). Als je "QUIT" kiest, ga je terug naar het spelscherm. Druk op knop A om je keuze te maken. (Zie de ***"De tovermiddelen,"*** bladzijde 49.)

NB: Om de tovermiddelen te kunnen gebruiken moet je ze eerst bezitten.

PAUZEREN—Druk op de STARTKNOP.

OPNIEUW BEGINNEN—Druk nogmaals op de STARTKNOP.

DOORGAAN—Druk op welke knop dan ook binnen 10

seconden nadat je je levenskracht bent kwijtgeraakt.

WAARSCHUWING: Wees voorzichtig, krijger, je kan je reis maar twee keer "voortzetten," totdat je het einde van het aardniveau bereikt. Als je het aardniveau verlaat, kun je niet langer rekenen op de "doorgaan"—functie.

OVERZICHT OM SNEL TE STARTEN

Als je geen kostbare tijd wil verliezen voor de strijd met Malkil, is het mogelijk het land van Sindarin onmiddellijk te betreden. Lees deze korte samenvatting voor de basisbegrippen en ga dan later terug naar de handleiding voor meer details van het spel.

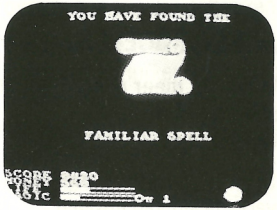
ALGEMEEN DOEL:
De gebroken delen van het legendarische IronSword te herstellen en het zwaard gebruiken om de boze tovenaar Malkil te verslaan in een laatste strijd bovenop de geheimzinnige IJsvuurberg.

Malkil heeft de gedaante van de vier elementen aangenomen: wind, water, vuur en aarde. Telkens als je een element verslaat, word je beloond met een gedeelte van het legendarische "IronSword." Vergeet niet dat je de zeven edele stappen moet volgen om een element te overwinnen.

ZEVEN EDELE STAPPEN VOOR ELK NIVEAU:

1) Verzamel of koop een paar sleutels.

2) Open de kisten op zoek naar tovermiddelen.



3) Zoek het gouden voorwerp voor dat niveau.

4) Geef het gouden voorwerp aan de dierenkoning op dat niveau.

5) Ga over naar het tweede gedeelte op dat niveau en zoek het tovermiddel waarmee je

het wapen in handen krijgt om het element te bestrijden.

6) Versla het element met het toverwapen.

7) Je krijgt nu één deel van het gebroken IronSword.

ANDERE DOELEN:

Verzamel meer punten—in de strijd tegen de boze handlangers van de tovenaar.

Spek je spaarpot—met het verzamelen van juwelen, schatten en munten. Of door een bonuskans te winnen.

Hou je levenskracht in stand—met eten en drinken.

Breid je tovermacht uit—met het verzamelen van toverballen.

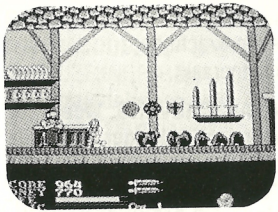
VERGEET NIET HET VOLGENDE TE VERZAMELEN:

Eten en drinken	Sleutels
Tovermiddelen	Juwelen
Toverwapens	Munten
Gouden voorwerpen	

IN DE HERBERG

Je weet het onmiddellijk als je een herberg binnenkomt. Er hangen wapens aan de muur. Er staan borden en koppen op schappen. En een vriendelijke waard staat klaar om je te helpen—*tenzij je met lege handen komt.*

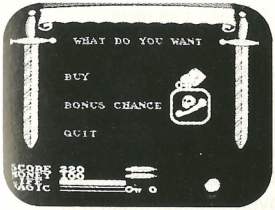
Ga op de waard af en kies uit de volgende mogelijkheden: KOPEN o BONUSKANS o "QUIT."



Als je iets koopt, wordt de keuze geboden uit verschillende voorwerpen. Gebruik de CONTROLEPIJLEN om je keuze aan te geven. Druk daarna op knop A.

Je kunt hier sleutels, voedsel, wapens of speciale tovermiddelen kopen—als je tenminste genoeg geld hebt.

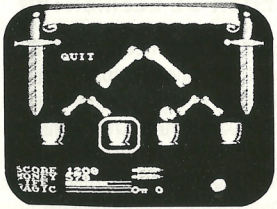
Als je de bonuskans kiest, word je in een speciale kamer toegelaten. Zie *Bonuskans* hieronder beschreven.



BONUSKANS

Er zijn verschillende manieren om munten te verzamelen—en sommige zijn eerzamer dan andere.

Je hebt tenminste 100 gouden munten nodig om te kunnen spelen. Als je wint, jun je 290 munten aan je rijkdommen toevoegen. Als je verliest, ben je 100 munten kwijt. Gebruik de CONTROLEPIJLEN om een beker te kiezen. Het geeft niet welke. Daarna op knop A drukken om te zien waar de schedel valt. Als je er genoeg van hebt, kun je "QUIT" kiezen en op knop A drukken. Je keert dan weer terug in de herberg.



DE TOVERMIDDELEN

Op je zwerftochten in het land van Sindarin worden je verschillende tovermiddelen ter beschikking gesteld. Sommigen moet je kopen, anderen bevinden zich in vergrendelde kisten en weer anderen liggen er voor het oprapen. Vergeet niet dat deze tovermiddelen niet eeuwig duren.

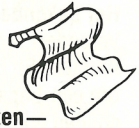
Heir is een lijst van de tovermiddelen die je tegen kan komen. En met aanwijzingen over hoe je ze kunt gebruiken:

Het bekende tovermiddel—Verandert schurken in gouden munten. En is nuttig om een bepaald gouden voorwerp te verkrijgen.

Drakentanden—Verandert schurken in lekker eten.

Addertong—Als je honger hebt, kun je dit tovermiddel gebruiken in een herberg. Verrassing!

Sluimersluier—Maakt de vijand traag en slaperig.



Gevleugelde voeten—Hiermee kan je je sneller bwegen en spring je verder. Misschien helpt het.

Zilveren vlies—Bedekt je lichaam met een onzichtbaar schild waardoor je onoverwinnelikj wordt.

Waterstraak—Spring erop, als je naar boven wilt.

TOVERMIDDELEN TEGEN DE ELEMENTEN

Ieder element heeft één zwak punt. De enige hoop om een element te overmeesteren is dat zwakke punt tot je eigen voordeel aan te wenden. Daarvoor moet je een specifiek tovermiddel in elk domein zoeken en dat dan gebruiken tegen de elementen.

Deze speciale tovermiddelen beschermen je tegen het element tijdens de strijd. En tegelijkertijd geven ze een vurig, krachtig tovermiddel aan het wapen dat je hierbij gebruikt.

Als je één van deze tovermiddelen in handen hebt, ondergaat je wapen automatisch een magische verandering, die je de kracht geeft om de strijd met de elementen aan te binden. Deze tovermiddelen staan niet op de lijst en kunnen alleen worden gebruikt op het niveau waar ze worden verkregen.

Vergeet niet dat telkens als je een tovermiddel gebruikt, je toverkracht wordt opgebruikt. Om het peil van je toverkracht verhogen, moet je uitkijken naar TOVERBALLEN. Dit zijn kleine, gouden balletjes, die opeens verschijnen en dan weer wegzweven. Raak er zoveel aan als je kan.

Hieronder volgen de tovermiddelen en de elementen waar ze op werken:

De windvloek—Geeft je wapen de juiste toverlading om het windelement weg te blazen.

Waterpest—Gebruik dit om het waterlement op te drogen.

Vuurgeest—Hiermee kun je pas echt het vuurelement verbranden.

Aardbrand—Dit is het enige tovermiddel waarmee je het aardelement kunt begraven.

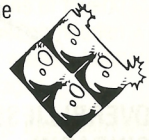
KOSTBARE VOORWERPEN EN MACHTSMIDDELEN

Behalve de tovermiddelen zijn er nog andere voorwerpen om je onderweg tot hulp te dienen. Ze zijn te vinden in kisten of je kunt ze in herbergen en taveernen kopen. Sommigen bezitten toverkracht. Anderen zijn zeer krachtig. Weer anderen zijn hun gewicht in goud waard. Zoals de volgende:

WAPENS

Zwaarden en diamanten zwaarden—De zwaarden zijn krachtig genoeg. Maar de diamenten zwaarden zijn ontzagwekkend!

Schilden en diamanten schilden—Deze schilden (vooral de diamanten) helpen de vijandelijke aanvallen af te slaan—vooral de diamanten schilden.



Helmen en diamanten helmen—Om je hoofd mee te beschermen natuurlikj. En de diamanten helmen zijn alweer de beste.

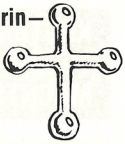
De bijl—Als je iets zwaarders wilt dan een zwaard, maar het IronSword nog niet hebt gereconstrueerd.

OVERBLIJFSELEN VAN SINDARIN

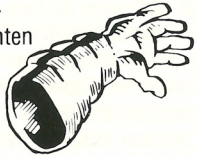
Er zijn verschillende voorwerpen, de overblijfselen van het land van Sindarin, die kostbare punten opleveren als je ze vindt. Zoals de volgenden:

Het boek van Sindarin—
10 000 punten

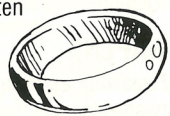
Het kruis van Sindarin—
20 000 punten



De handschoen van Sindarin—
50 000 punten

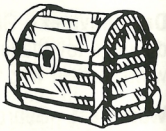


De ring van Sindarin—
100 000 punten



GELDVOORWERPEN

Schatkisten—Eén van de voornaamste geldbronnen.



Grote edelstenen—waarde:
200 gouden munten

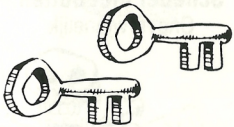
Kleinere edelstenen—
waarde:
100 gouden munten

Munten—waarde:
50 gouden munten

ANDERE VOORWERPEN

Zevenmijlslaarzen—Het is onmogelijk om de top van de IJsvuurberg te bereiken zonder deze laarzen.

Sleutels—Verzamel er zoveel als je kan. Je hebt ze nodig om de kisten open te maken die je op je reizen tegenkomt.



Kippen en bier—Eet en drink om je maag te vulen en je levenskracht te bewaren.

DE ZWARTE MAGIE VAN DE TOVENAAR

Malkil heeft een doortrapte bende schurkachtige schepsels verzameld om jou af te schrikken. Sommigen zijn van deze wereld. Anderen komen uit een donkere, slechtere wereld.

Tegen de meeste vijanden kun je het opnemen met je machtige "Brightsword." Maar voor een heleboel zijn er speciale wapens of toverkracht nodig. Je moet onthouden wie er met welke wapens kunnen worden verslagen.

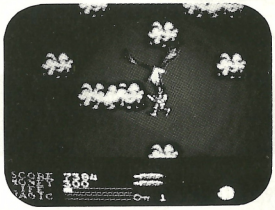
En hoe vaak je moet aanvallen om ze te vernietigen. Hier volgt een gedeeltelijke lijst van de vijanden en gevaren die je tegen kan komen en de punten die je kan verdienen door ze te vangen en te verslaan. Maar er zijn er zoveel dat het eeuwen zou duren om ze allemaal op te noemen.

WINDNIVEAU

Slijmspuwer
43 punten

Wolkenmens
200 punten

Adelaar
112 punten



Reuzenhagel
100 punten

Grotgeest
245 punten

Wervelwinden
30 punten

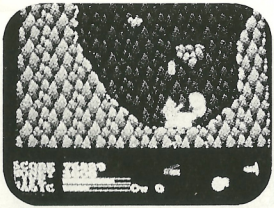
Schedel met botten
Onoverwinnelijk

WATERNIVEAU

Boomslang
23 punten

Golf
56 punten

Babypad
8 punten



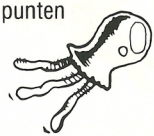
Levende lijken
30 punten

Vliegende piraña
56 punten

Stoomwolk
Onoverwinnelijk

Bijtende schedels
546 punten

Kwallen
200 punten



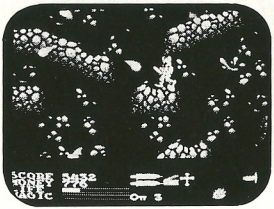
IJsberg
56 punten

VUURNIVEAU

Vulkaankrater
Onoverwinnelijk

Salamander
400 punten

Lavaspuwende krater
Onoverwinnelijk



Salamanderkogel
400 punten

Vuurspuwende muren
87 punten

Kruiperig gebit
23 punten

Bodemvuur
Onoverwinnelijk

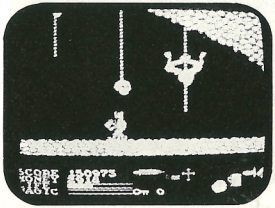
AARDNIVEAU

Aardgeest
546 punten

Stalactiet
400 punten

Griezel spook
245 punten

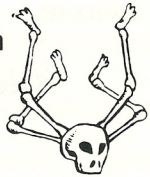
Tovermacht van de aardgeest
400 punten



Eeuwenoude stenen:
groot of klein
56 punten

Vampier
30 punten

Geraamtespin
1000 punten



Rotsbeest
546 punten

DE IJSVUURBERG

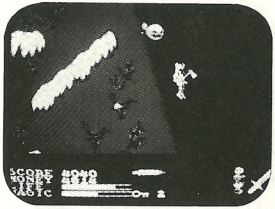
Vlammende kraters
Onoverwinnelijk

Waterelement
20 500 punten

Vuurelement
20 500 punten

Sneeuwman

246 punten



Aardelement

20 500 punten

Sneeuwbal
8 punten

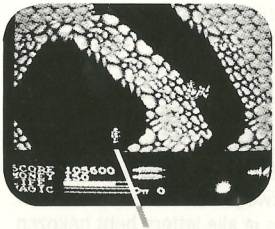
Windelement
20 500 punten

DE LEVENSKRACHT VAN KUROS

Je begint het spel met een volle maat aan levenskracht, zoals aangegeven in het "levenskrachtpiel" (zie ***"Het spelscherm,"*** bladzijde 44). Maar je levenskracht vermindert telkens als je door een vijand of door een tovervoorwerp van een vijand wordt aangevallen. Ook als je van grote hoogte valt, of tijdens vechtpartijen, daalt je levenskracht.

VERHOGEN VAN DE LEVENSKRACHT—Kijk uit naar —en verzamel—kippen en bier, die overal in het land voor het oprapen liggen.

EXTRA LEVENSKRACHT—Kijk uit naar, en raak de miniatuur Kuros aan.



MINIATUUR KUROS

EEN GOED VERSTAANDER...

• Vergeet niet in alle hoeken te kijken, geen enkel middel onbeproefd te laten en niks achter te laten. Je hebt al je wapens, al je toverkracht en alle speciale voorwerpen die je maar te pakken kunt krijgen, nodig.

• Als je het opneemt tegen de elementen, let dan op de blauwe lijnen naast het beeld van het element in de hoek rechtsonder.

Daar wrodt het aantal geslaagde aanvallen vermeld die nodig zijn om dat element te overwinnen. Na iedere geslaagde aanval verdwijnt er een lijn.

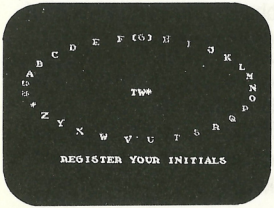
• Houd je TOVERKRACHTPEIL in de gaten. Als je niet genoeg toverkracht hebt, kun je zo'n element niet verslaan.

• Verzamel zoveel mogelijk edelstenen en munten als je kan. Omdat een volle buidel nu eenmaal altijd een voordeel is. Je kan nooit te veel geld hebben. Of te veel sleutels, of te veel toverkracht.

• Vergeet niet genoeg geld bij je te hebben als je het aardniveau bereikt. Je zult het nodig hebben om extra levens te kopen.

DE GALERIJ MET "IRONSWORD™"— BEROEMDHEDEN

Als je erin slaagt Malkil en zijn boze handlangers te verslaan, krijg je een plaats toegewezen tussen de "IronSword"— beroemdheden.
Als jij één van deze dapperen bent, verschijnt een cirkel met letters op het scherm om je initialen in te toetsen; de CONTROLEPIJLEN NAAR LINKS EN RECHTS bewegen om de letters aan te duiden. Als je de gewenste letter hebt



bereikt, knop A indrukken om hem te kiezen. Ga zo door totdat je alle letters hebt gekozen. Als je een fout maakt of als je één van de letters wilt veranderen, de cursor naar het woord "RUB" (UITWISSEN) bewegen en knop A indrukken. Als je alle letters hebt gekozen, het vakje naar het woord "END" brengen en knop A indrukken.
Je naam en puntentelling worden weggetoverd zodra je het spel afzet. Maar vrees niet, Kuros, je zult gauw genoeg de gelegenheid hebben om je naam opnieuw in te toetsen wanneer je je weer in de strijd werpt.

DE LAATSTE UITDAGING

Deze onderneming, dappere Kuros, gaat veruit boven wat je tot nu toe hebt ondernomen. De macht van de elementen zijn de krachten van moeder natuur zélf. Constant, almachtig, doordringend.

Maar je weet hoe je moet overleven. En je leert snel. Je zult gauw ontdekken welke tovermiddelen je tegen welke krachten moet inzetten. En op dat moment moet je vertrouwen op je vermogen, je wijsheid en je kracht.

Ieder stukje van het "IronSword" dat je kunt verzamelen, brengt je een stap dichter bij de overwinningsstrijd op de boze Malkil. En als je het haalt tot de top van de IJsvuurberg zal je trots je bijstaan om tot het eind door te blijven strijden.

Zoals altijd ligt het lot van een weerloos land in jouw handen. En jij bent hun enige hoop...

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

GO HEAD-TO-HEAD, WIRELESS!

With The Nintendo® Double Player™ Wireless Head-To-Head System From Acclaim.™

JOUEZ À UN CONTRE UN, SANS FILS !

Avec le système « Double Player™ » sans fils de Nintendo®, par Acclaim.™

MAN TEGEN MAN DRAADLOOS!

Met het draadloze man-tegen-man systeem "Double Player"™ van Acclaim™.

Licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

THE Nintendo® DOUBLE PLAYER™

WIRELESS HEAD-TO-HEAD SYSTEM

- For 1 or 2 players
- Twin Turbo Rapid-Fire
- Slow Motion Mode
- Accurate Up To 30 Feet

- Pour 1 ou 2 joueurs
- Double tir rapide turbo
- Mode ralenti
- Précis jusqu'à dix mètres.

- voor 1 of 2 spelers
- dubbel turbo snelvuur
- slow-motion mogelijkheid
- werkt nauwkeurig tot op 10 meter afstand

Acclaim™ entertainment, inc

Masters of the Game™

Distributed and marketed by Acclaim Entertainment, Inc.
189 South Street, Oyster Bay, N.Y. 11771

Kuros™, Wizards & Warriors™, IronSword™, Acclaim™ and Masters of the Game™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. Wizards & Warriors™, and IronSword™ © 1987, 1988 Rare, Ltd; Licensed to Acclaim Entertainment, Inc. by Rare Coin It, Inc. © 1989 Acclaim Entertainment, Inc.

Distribué et commercialisé par Acclaim Entertainment, Inc.
71 Audrey Avenue, Oyster Bay, N.Y. 11771, USA

Kuros™, Wizards and Warriors™, IronSword™, Acclaim™ et Masters of the Game™ sont des marques de commerce d'Acclaim Entertainment, Inc. Wizards and Warriors™, et IronSword™ © 1987, 1988 Rare, Ltd ; License accordée à Acclaim Entertainment, Inc. par Rare Coin It, Inc. © 1989 Acclaim Entertainment, Inc.

Distributie en verkoop door Acclaim Entertainment, Inc.
71 Audrey Avenue, Oyster Bay, N.Y. 11771

Kuros™, Wizards and Warriors™, IronSword™, Acclaim™ en Masters of the Game™ zijn handelsmerken van Acclaim Entertainment, Inc. Wizards and Warriors™, en IronSword™ © 1987, 1988 Rare, Ltd; onder licentie aan Acclaim Entertainment, Inc. door Rare Coin It, Inc. © 1989 Acclaim Entertainment, Inc.

PRINTED IN JAPAN • IMPRIMÉ AU JAPON